

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-191856

(P2002-191856A)

(43)公開日 平成14年7月10日 (2002.7.10)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 9/00
13/00
13/12

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 9/00
13/00
13/12

テ-マ-ト(参考)

5 1 2 C 2 C 0 0 1
A
B

審査請求 有 請求項の数15 O.L. (全9頁)

(21)出願番号 特願2000-393340(P2000-393340)

(22)出願日 平成12年12月25日 (2000.12.25)

(71)出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72)発明者 小竹 信一

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74)代理人 100090387

弁理士 布施 行夫 (外2名)

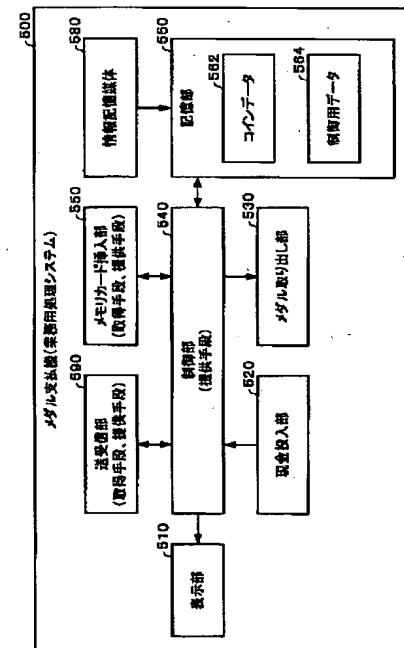
F ターム(参考) 2C001 AA13 AA17 BB01 BB05 BD03
BD05 CB06 CB08 CB09 CC01

(54)【発明の名称】 業務用処理システム、プログラムおよび情報記憶媒体

(57)【要約】

【課題】 非業務用ゲーム装置でのゲーム成果に応じて業務用ゲーム装置でゲームを実行することのできる業務用処理システム、プログラムおよび情報記憶媒体を提供すること。

【解決手段】 非業務用ゲーム装置からのゲーム成果情報を、送受信部590を用いて取得し、制御部540を用いて当該ゲーム成果情報、コインデータ562および制御用データ564に基づき、業務用ゲームの実行を許可するかどうかを判定する。業務用ゲームの実行許可と判定した場合、制御部540は、プレイヤーがメダルを投入しない場合でも業務用ゲーム装置で業務用ゲームを実行できるように業務用ゲーム装置を制御する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定の端末装置または所定のゲーム成果情報記憶媒体から非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得する手段と、取得されたゲーム成果情報に基づき、所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲーム装置での業務用ゲームの実行が可能な所定のゲーム貨幣または当該ゲーム貨幣と代替可能なクレジットを、前記業務用ゲーム装置、前記業務用ゲーム装置で使用可能な業務用情報記録媒体、または、前記ゲーム貨幣の供給部に提供する提供手段と、

を含むことを特徴とする業務用処理システム。

【請求項2】 請求項1において、

前記提供手段は、前記ゲーム成果の達成度が高い場合、当該達成度が低い場合に比べて提供する前記ゲーム貨幣または前記クレジットの量を相対的に増やすことを特徴とする業務用処理システム。

【請求項3】 請求項1、2のいずれかにおいて、

前記提供手段は、

前記ゲーム貨幣または前記クレジットを、複数種の業務用ゲーム装置に提供可能に形成され、

前記ゲーム成果の達成度によって、前記ゲーム貨幣または前記クレジットを提供する業務用ゲーム装置を決定することを特徴とする業務用処理システム。

【請求項4】 所定の端末装置または所定のゲーム成果情報記憶媒体から非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得する手段と、取得されたゲーム成果情報に基づき、所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲームの実行が可能な所定のゲーム貨幣と代替可能なクレジットを、当該ゲーム成果の達成度に応じて発生させるクレジット発生手段と、発生されたクレジットに基づき、ゲームを実行する手段と、

を有する業務用ゲーム装置を含むことを特徴とする業務用処理システム。

【請求項5】 請求項4において、

前記提供手段は、前記ゲーム成果の達成度が高い場合、当該達成度が低い場合に比べて発生させるクレジットの量を相対的に増やすことを特徴とする業務用処理システム。

【請求項6】 請求項1～5のいずれかにおいて、

前記非業務用ゲームと前記業務用ゲームは、同種のゲームであることを特徴とする業務用処理システム。

【請求項7】 請求項6において、

前記非業務用ゲームは、他のプレイヤーとの対戦が不可能なゲームであり、

前記業務用ゲームは、他のプレイヤーとの対戦が可能なゲームであることを特徴とする業務用処理システム。

【請求項8】 コンピュータにより使用可能なプログラムであって、

所定の端末装置または所定のゲーム成果情報記憶媒体から非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得する手段と、取得されたゲーム成果情報に基づき、所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲーム装置での業務用ゲームの実行が可能な所定のゲーム貨幣または当該ゲーム貨幣と代替可能なクレジットを、前記業務用ゲーム装置、前記業務用ゲーム装置で使用可能な業務用情報記録媒体、または、前記ゲーム貨幣の供給部に提供する提供手段と、

をコンピュータに実現させることを特徴とするプログラム。

【請求項9】 請求項8において、

前記提供手段は、前記ゲーム成果の達成度が高い場合、当該達成度が低い場合に比べて提供する前記ゲーム貨幣または前記クレジットの量を相対的に増やすことを特徴とするプログラム。

【請求項10】 請求項8、9のいずれかにおいて、

前記提供手段は、

前記ゲーム貨幣または前記クレジットを、複数種の業務用ゲーム装置に提供可能に形成され、前記ゲーム成果の達成度によって、前記ゲーム貨幣または前記クレジットを提供する業務用ゲーム装置を決定することを特徴とするプログラム。

【請求項11】 コンピュータにより使用可能なプログラムであって、

所定の端末装置または所定のゲーム成果情報記憶媒体から非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得する手段と、

取得されたゲーム成果情報に基づき、所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲームの実行が可能な所定のゲーム貨幣と代替可能なクレジットを、当該ゲーム成果の達成度に応じて発生させるクレジット発生手段と、発生されたクレジットに基づき、ゲームを実行する手段と、

をコンピュータに実現させることを特徴とするプログラム。

【請求項12】 請求項11において、

前記提供手段は、前記ゲーム成果の達成度が高い場合、当該達成度が低い場合に比べて発生させるクレジットの量を相対的に増やすことを特徴とするプログラム。

【請求項13】 請求項8～12のいずれかにおいて、前記非業務用ゲームと前記業務用ゲームは、同種のゲームであることを特徴とするプログラム。

【請求項14】 請求項13において、

前記非業務用ゲームは、他のプレイヤーとの対戦が不可能なゲームであり、

前記業務用ゲームは、他のプレイヤーとの対戦が可能なゲームであることを特徴とするプログラム。

50 【請求項15】 コンピュータにより使用可能な情報記

憶媒体であって、

請求項8～14のいずれかのプログラムを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、非業務用ゲーム装置でのゲーム成果に応じて業務用ゲーム装置でゲームを実行するために用いられる業務用処理システム、プログラムおよび情報記憶媒体に関する。

【0002】

【背景技術および発明が解決しようとする課題】家庭用ゲーム装置等の非業務用ゲーム装置のゲーム成果をメモリカードに書き込み、当該メモリカードの内容を業務用ゲーム装置で読み取って、業務用ゲームに非業務用ゲーム装置でのゲーム成果を反映させるゲームシステムが実現されている。

【0003】しかし、業務用ゲームでゲームを行う場合には、硬貨や電子マネー等のゲーム貨幣を支払って所定のクレジットを発生させてゲームを行う必要がある。

【0004】このため、単にメモリカードで非業務用ゲーム装置と業務用ゲーム装置との情報をやりとりできるだけでは、プレイヤーを、業務用ゲーム装置の設置されるゲーム施設に集める集客効果に欠ける。

【0005】本発明は、上記の課題に鑑みなされたものであり、その目的は、業務用ゲーム装置の設置されるゲーム施設の集客効果を高めることのできる業務用処理システム、プログラムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明に係る業務用処理システムは、所定の端末装置または所定のゲーム成果情報記憶媒体から非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得する手段と、取得されたゲーム成果情報に基づき、所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲーム装置での業務用ゲームの実行が可能な所定のゲーム貨幣または当該ゲーム貨幣と代替可能なクレジットを、前記業務用ゲーム装置、前記業務用ゲーム装置で使用可能な業務用情報記録媒体、または、前記ゲーム貨幣の供給部に提供する提供手段と、を含むことを特徴とする。

【0007】また、本発明に係るプログラムは、コンピュータにより使用可能なプログラムであって、所定の端末装置または所定のゲーム成果情報記憶媒体から非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得する手段と、取得されたゲーム成果情報に基づき、所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲーム装置での業務用ゲームの実行が可能な所定のゲーム貨幣または当該ゲーム貨幣と代替可能なクレジットを、前記業務用ゲーム装置、前記業務用ゲーム装置で使用可能な業務用情報記録媒体、または、前記ゲーム貨幣

の供給部に提供する提供手段と、をコンピュータに実現させることを特徴とする。

【0008】また、本発明に係る情報記憶媒体は、コンピュータにより使用可能な情報記憶媒体であって、上記手段を実現するためのプログラムを含むことを特徴とする。

【0009】本発明によれば、非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得し、プレイヤーが所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲーム装置で業務用ゲームを実行するためのゲーム貨幣がプレイヤー等に提供される。

【0010】これにより、プレイヤーは、ゲーム貨幣の購入等を行うことなく、業務用ゲームを実行できる。

【0011】したがって、プレイヤーに業務用ゲーム装置の配置されるゲーム施設に来店させる誘因を与えることができ、ゲーム施設の集客力を高めることができる。なお、ゲーム施設としては、いわゆるゲームセンターのほか、ホテル等に設けられたゲーム施設も該当する。

【0012】また、前記非業務用ゲーム装置としては、20 例えば、家庭用ゲーム装置、ゲームの実行が可能な端末装置、ゲームの実行が可能な携帯型の端末装置、携帯型のゲーム装置等が該当する。

【0013】また、前記業務用情報記録媒体としては、例えば、メモリカード、穿孔によって情報を記録する紙カード等が該当する。

【0014】また、前記ゲーム貨幣としては、例えば、メダル（「コイン」と呼ばれる場合もある。）、電子マネー、現実の貨幣等が該当する。なお、前記ゲーム貨幣の供給部に提供する場合のゲーム貨幣は、現実の貨幣以外のものが好ましい。

【0015】また、前記クレジットを前記業務用ゲーム装置に提供する場合、前記提供手段は、伝送路を介して前記クレジットを前記業務用ゲーム装置に提供することが好ましい。

【0016】また、前記端末装置から前記ゲーム成果情報を取得する場合、前記取得手段は、前記端末装置から伝送路を介して前記ゲーム成果情報を取得することが好ましい。

【0017】また、前記業務用処理システム、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記提供手段は、前記ゲーム成果の達成度が高い場合、当該達成度が低い場合に比べて提供する前記ゲーム貨幣または前記クレジットの量を相対的に増やすことが好ましい。

【0018】これによれば、ゲーム成果の達成度に応じて提供するゲーム貨幣等の量を調整することにより、プレイヤーは、より高いゲーム成果を達成しようとゲームに熱中する。特に、非業務用ゲームと業務用ゲームが同種のゲームの場合、プレイヤーにゲームに興味を持たせることができるため、プレイヤーをゲーム施設に来店させやすくすることができる。

【0019】また、前記業務用処理システム、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記提供手段は、前記ゲーム貨幣または前記クレジットを、複数種の業務用ゲーム装置に提供可能に形成され、前記ゲーム成果の達成度によって、前記ゲーム貨幣または前記クレジットを提供する業務用ゲーム装置を決定することが好ましい。

【0020】これによれば、ゲーム成果の達成度に応じてプレイヤーがゲームを実行できる業務用ゲーム装置を異ならせることにより、プレイヤーは、より高いゲーム成果を達成しようとゲームに熱中する。これにより、プレイヤーをゲーム施設に来店させやすくなることができる。具体的には、例えば、ゲーム成果が100ポイント以上200ポイント未満の場合にはシューティングゲーム用の業務用ゲーム装置でのゲーム実行を許可し、ゲーム成果が200ポイント以上300ポイント未満の場合にはパズルゲーム用の業務用ゲーム装置でのゲーム実行を許可するといった手法を採用できる。

【0021】また、本発明に係る業務用処理システムは、所定の端末装置または所定のゲーム成果情報記憶媒体から非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得する手段と、取得されたゲーム成果情報に基づき、所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲームの実行が可能な所定のゲーム貨幣と代替可能なクレジットを、当該ゲーム成果の達成度に応じて発生させるクレジット発生手段と、発生されたクレジットに基づき、ゲームを実行する手段と、を有する業務用ゲーム装置を含むことを特徴とする。

【0022】また、本発明に係るプログラムは、コンピュータにより使用可能なプログラムであって、所定の端末装置または所定のゲーム成果情報記憶媒体から非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得する手段と、取得されたゲーム成果情報に基づき、所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲームの実行が可能な所定のゲーム貨幣と代替可能なクレジットを、当該ゲーム成果の達成度に応じて発生させるクレジット発生手段と、発生されたクレジットに基づき、ゲームを実行する手段と、をコンピュータに実現させることを特徴とする。

【0023】また、本発明に係る情報記憶媒体は、コンピュータにより使用可能な情報記憶媒体であって、上記手段を実現するためのプログラムを含むことを特徴とする。

【0024】本発明によれば、非業務用ゲーム装置での非業務用ゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得し、プレイヤーが所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲーム装置で業務用ゲームを実行するためのクレジットを発生させ、プレイヤーにゲームを行わせることができる。

【0025】これにより、プレイヤーは、ゲーム貨幣を

業務用ゲーム装置に投入することなく、業務用ゲームを実行できる。

【0026】したがって、プレイヤーに業務用ゲーム装置の配置されるゲーム施設に来店させる誘因を与えることができ、ゲーム施設の集客力を高めることができる。

【0027】また、前記業務用処理システム、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記提供手段は、前記ゲーム成果の達成度が高い場合、当該達成度が低い場合に比べて発生させるクレジットの量を相対的に増やすことが好ましい。

【0028】これによれば、ゲーム成果の達成度に応じて提供するクレジットの量を調整することにより、プレイヤーは、より高いゲーム成果を達成しようとゲームに熱中する。特に、非業務用ゲームと業務用ゲームが同種のゲームの場合、プレイヤーにゲームに興味を持たせることができるため、プレイヤーをゲーム施設に来店させやすくなることができる。

【0029】また、前記業務用処理システム、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記非業務用ゲームと前記業務用ゲームは、同種のゲームであることが好ましい。

【0030】これによれば、プレイヤーにゲームに興味を持たせることができるため、プレイヤーをゲーム施設に来店させやすくなることができる。

【0031】また、前記業務用処理システム、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記非業務用ゲームは、他のプレイヤーとの対戦が不可能なゲームであり、前記業務用ゲームは、他のプレイヤーとの対戦が可能なゲームであることが好ましい。

【0032】これによれば、業務施設でしか他のプレイヤーとの対戦ができないため、プレイヤーに、ゲーム施設に来店する誘因を与えることができ、ゲーム施設の集客力を高めることができる。

【0033】【発明の実施の形態】以下、本発明を、携帯電話で電子コインをベットしてポーカーゲームを行い、その電子コインの枚数（ゲーム成果）に応じて業務用ゲーム装置でスロットゲームの実行許否を判断する業務用処理システムに適用した場合を例に採り、図面を参照しつつ説明する。

【0034】（ゲームシステムの説明）図1は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【0035】本ゲームシステムでは、業務用ゲームの一種であるスロットゲームを実行可能な業務用ゲーム装置600およびメダル支払機500の設置されたゲーム施設340と、所定のサーバーからのゲーム情報に基づき、電子コインを用いたポーカーゲームを行うことができる携帯電話200とが、有線の伝送路である専用線320、ネットワーク300および無線の伝送路310を介して接続されている。

50

【0036】携帯電話200は、パケットの送受信によりネットワーク300に接続された所定のサーバーとゲーム情報をやりとりする。携帯電話200で行われたゲーム成果を示すゲーム成果情報は、携帯電話200からメダル支払機500にも配信される。なお、メダル支払機500は、業務用ゲーム装置600で業務用ゲームを行うための業務用処理システムとしても機能する。

【0037】通常の形態では、プレイヤーは、ゲーム施設340において、メダル支払機500で現金を投入してゲーム貨幣の一種であるメダルを払い出し、当該メダルを業務用ゲーム装置600に投入して業務用のスロットゲームを行う。

【0038】本実施の形態では、プレイヤーが携帯電話200で所定のゲーム成果を達成した場合、プレイヤーは、その達成度に応じて業務用ゲーム装置600でメダルを投入することなく、ゲームを開始できるようになっている。

【0039】以下、この実現手法について説明する。

【0040】図2は、本実施形態の一例に係るゲーム施設340の概略図である。

【0041】ゲーム施設340には、スロットマシンである業務用ゲーム装置600と、メダルの支払いを行うためのメダル支払機500と、専用線310と接続され、外部との通信を行うルータ700とが配置され、それぞれケーブル330により接続されている。なお、実際には、複数種の業務用ゲーム（例えば、シューティングゲーム、パズルゲーム等）を行うための複数種の業務用ゲーム装置が、ケーブル330を介してメダル支払機500と接続されている。

【0042】プレイヤーは、まず、メダル支払機500の現金投入部520に現金を投入してメダルを購入する。メダル支払機500の表示部510には、メダルの購入用メニュー等が表示される。

【0043】メダルを購入してメダル取り出し部530からメダルを取り出したプレイヤーは、業務用ゲーム装置600でスロットゲームを行う。

【0044】業務用ゲーム装置600は、プレイヤーが操作を行うための操作部640と、操作部640からの操作情報に基づき、ゲーム画像を表示する表示部610と、メモリカード挿入部650とを含んで構成されている。

【0045】また、業務用ゲーム装置600は、プレイヤーがゲームを行うためにメダルの投入を行うメダル投入部620と、プレイヤーがメダルの取り出しを行うメダル取り出し部630とを含んで構成されている。

【0046】プレイヤーは、メダル投入部620から所定枚数のメダルを投入し、操作部640を操作してスロットゲームを行う。メダルを投入して表示部610に「777」等の当たり画像が表示されれば、所定枚数のメダルがメダル取り出し部630から取り出せるよう

なっている。投入するメダルの枚数が多ければ、当たりの場合にメダル取り出し部630から得られるメダルの枚数が多くなる。

【0047】（機能ブロックの説明）次に、業務用処理システムの一種であるメダル支払機500の機能ブロックについて説明する。

【0048】図3は、本実施形態の一例に係るメダル支払機500の機能ブロック図である。

【0049】メダル支払機500は、携帯電話200からゲーム成果情報を取得する取得手段として機能するとともに、業務用ゲーム装置600に制御情報等を提供する提供手段としても機能する送受信部590と、コインデータ562、制御用データ564等を記憶する記憶部560と、取得された携帯電話200でのゲーム成果情報に基づき記憶部560内のコインデータ562を更新する提供手段の一部として機能する制御部540とを含んで構成されている。

【0050】また、メダル支払機500は、現金投入部520と、メダル取り出し部530と、表示部510と、メモリカード挿入部550とを含んで構成されている。

【0051】また、メダル支払機500は、情報記憶媒体580から上記各部を実現するためのプログラムを読み取って上記機能を実現することも可能に形成されている。

【0052】また、情報記憶媒体580に記憶されるプログラムは、搬送波に具現化される（embodied）ものであってもよい。すなわち、メダル支払機500は、情報記憶媒体580からではなく、例えば、ネットワークを介して所定のホスト端末等からプログラムを読み取って上述した種々の機能を実現することも可能である。

【0053】なお、情報記憶媒体580としては、例えば、CD-ROM、DVD-ROM、DVD-RAM、ICカード、ROM、RAM、ハードディスク等のレーザーや磁気等を用いた記憶媒体を適用できる。なお、情報記憶媒体580の情報読み取り方式は接触式でも非接触式でもよい。

【0054】また、表示部510としては、例えば画像生成回路および液晶表示パネル等、制御部540としては、例えばCPU等、送受信部590としては、例えばルータ等、記憶部560としては、例えばRAM等を適用することができる。

【0055】（データ構造の説明）次に、記憶部560に記憶されたコインデータ562のデータ構造について説明する。

【0056】図4は、本実施形態の一例に係るコインデータ562のデータ構造を示す模式図である。

【0057】コインデータ562の項目としては、例えば、プレイヤーを識別するためのユーザー識別情報の一

種である「ユーザーID」と、当該ユーザーの保有している「コイン枚数」が該当する。

【0058】制御部540は、コインデータ562を参照することにより、例えば、ユーザーIDが「31416」のユーザーは「1000」枚コインを保有していることを確認することができる。

【0059】次に、制御用データ564のデータ構造について説明する。

【0060】図5は、本実施形態の一例に係る制御用データ564のデータ構造を示す模式図である。

【0061】制御用データ564は、複数種の業務用ゲーム装置600のそれぞれについて実行条件を満たしている場合に、メダル等の投入を行うことなく、プレイヤーにゲームを実行させるためのデータである。

【0062】制御用データ564の項目としては、例えば、どの業務用ゲーム装置600かを識別するための「ゲーム装置」、当該ゲーム装置でのゲームの実行を許可するコイン枚数値を示す「実行許可値」、クレジットとコイン枚数との交換レートを示す「レート」等が該当する。

【0063】例えば、図5に示す例では、「ゲーム装置」が「ゲーム装置A」、「実行許可値」が「1000」、「レート」が「1:200」となっている。

【0064】この場合、「ゲーム装置A」を実行する場合には、コインが「1000」枚必要であり、ゲームを1回実行するためにはコインが「200」枚必要であることを示している。

【0065】(処理の流れ)次に、上述した制御部540等を用いた処理の流れについて説明する。

【0066】図6は、本実施形態の一例に係るコインデータ562の管理と提供の処理の流れを示すフローチャートである。

【0067】まず、プレイヤーは、携帯電話200でポーカーゲームを実行する(ステップS2)。このスロットゲームでのゲーム成果情報は、携帯電話200からネットワーク300を介してメダル支払機500に送られる。

【0068】メダル支払機500では、制御部540を用いてコインデータ562を更新する(ステップS4)。例えば、プレイヤーが、携帯電話200のスロットゲームで1000枚を稼いだ場合には、制御部540は、コインデータ562の「コイン枚数」の値に1000を加える。

【0069】なお、携帯電話200でのポーカーゲームの開始時または終了時に当該プレイヤーのユーザーIDを示す情報をメダル支払機500から携帯電話200に送り、携帯電話200のメモリに記憶させ、プレイヤーの要求に応じて当該ユーザーIDを携帯電話200の画面に表示させる。

【0070】そして、プレイヤーが、ゲーム施設340

に来店し、携帯電話200のメニュー操作により自分のユーザーIDを確認し、業務用ゲーム装置600で当該ユーザーIDを入力してスタートボタンを押す。これにより、業務用ゲーム装置600からメダル支払機500に業務用ゲーム装置600での実行要求があったことを示す情報が送信される。

【0071】メダル支払機500は、制御部540を用いて業務用ゲーム装置600での実行要求があるかどうかを監視している(ステップS6)。

10 【0072】そして、制御部540は、業務用ゲーム装置600での実行要求があったと判断した場合、当該実行要求情報に含まれるユーザーIDを示す情報に基づき、コインデータ562および制御用データ564を参照して当該プレイヤーの「コイン枚数」が当該業務用ゲーム装置600での「実行許可値」以上であるかどうかを判定する(ステップS8)。

【0073】当該業務用ゲーム装置600での「実行許可値」以上であった場合、制御部540は、業務用ゲーム装置600でのゲーム実行を許可する制御命令をメダル支払機500へ向け送信する。

【0074】これにより、プレイヤーは、業務用ゲーム装置600で最初にメダルを投入することなく、スロットゲームを開始できる(ステップS10)。

【0075】そして、メダル支払機500は、制御用データ564の「レート」に基づき、1クレジット分「コイン枚数」を減らすようにコインデータ562を更新する(ステップS12)。

【0076】また、「実行許可値」以上でかどうかの判定(ステップS8)で、「実行許可値」未満と判定された場合、表示部610は、「メダルを投入してください」といったメッセージを表示する(ステップS14)。

【0077】この場合は、プレイヤーは、通常通りゲーム開始前にメダルを投入してゲームを開始する。

【0078】以上のように、本実施の形態によれば、携帯電話200でのスロットゲームの成果を示すゲーム成果情報を取得し、プレイヤーが所定のゲーム成果を達成している場合、プレイヤーは、ゲーム貨幣の一種であるメダルの投入を行うことなく、業務用ゲーム装置600で業務用のスロットゲームを実行することができる。

【0079】したがって、プレイヤーに業務用ゲーム装置600の配置されるゲーム施設340に来店させる誘因を与えることができ、ゲーム施設340の集客力を高めることができる。

【0080】(変形例)なお、本発明の適用は上述した実施例に限定されず、種々の変形が可能である。

【0081】上述したように、ゲーム施設340には、複数種の業務用ゲーム装置が設置され、図5の制御用データ564に示すように、業務用ゲーム装置ごとに「実行許可値」が異なっている。したがって、例えば、ゲー

ム成果の達成度に応じてプレイヤーがゲームを実行できる業務用ゲーム装置を異なせることも可能である。

【0082】これにより、プレイヤーは、より高いゲーム成果を達成しようとゲームに熱中するため、プレイヤーをゲーム施設340に来店させやすくすることができる。具体的には、例えば、ゲーム成果が100ポイント以上200ポイント未満の場合にはシューティングゲーム用の業務用ゲーム装置でのゲーム実行を許可し、ゲーム成果が200ポイント以上300ポイント未満の場合にはパズルゲーム用の業務用ゲーム装置でのゲーム実行を許可するといった手法を採用できる。

【0083】また、例えば、上述したように、1回ゲームを実行するためのクレジットだけでなく、複数回ゲームを実行するための複数クレジット分プレイヤーに業務用ゲームを実行させることも可能である。

【0084】この場合、制御部540は、ゲーム成果の達成度に応じてコインデータ562等のゲーム貨幣やクレジットの量を示すデータを更新する。

【0085】これにより、プレイヤーは、より高いゲーム成果を達成しようと家庭用ゲームに熱中する。特に、本実施例のように、携帯電話200と業務用ゲーム装置600が同種のゲーム（コインまたはメダルの獲得を目的とするポーカーゲームとスロットゲーム）の場合、プレイヤーに家庭用と業務用の両方のゲームに興味を持たせることができるために、プレイヤーをゲーム施設340に来店させやすくすることができる。

【0086】また、メダル支払機500の制御部540等の機能を業務用ゲーム装置に組み込んでもよい。

【0087】すなわち、携帯電話200からのゲーム成績情報に基づき、所定のゲーム成果を達成している場合、業務用ゲーム装置は、プレイヤーに現金を投入させることなく業務用ゲームの実行を許可するようにクレジットを発生させてもよい。

【0088】また、伝送路を介してゲーム成績情報を取得するのではなく、メモリカード等の情報記憶媒体からゲーム成績情報を取得してもよい。

【0089】この場合、携帯電話200には着脱自在で読み書き可能なメモリカードが設けられ、プレイヤーは、メダル支払機500のメモリカード挿入部550や、業務用ゲーム装置600のメモリカード挿入部650に当該メモリカードを挿入して自分のゲーム成績情報をメダル支払機500等に伝達することができる。

【0090】また、本発明をメダル支払機500以外の専用の業務用処理装置に適用してもよい。

【0091】例えば、非業務用ゲーム装置でのゲーム成績情報に基づき、メモリカードや穿孔によって情報を記録する業務用情報記録媒体にゲーム貨幣やクレジットの情報を書き込む業務用処理装置に本発明を適用することが可能である。

【0092】この場合、プレイヤーは、当該業務用処理

装置で、携帯電話200でのゲーム成績を記憶したメモリカードを挿入し、ゲーム貨幣情報の書き込まれた当該メモリカードを業務用ゲーム装置600に挿入して業務用ゲームを実行することが可能となる。

【0093】もちろん、このようなメモリカードを適用する場合、指紋認証等の補助的手段を設け、不正防止を図ってもよい。

【0094】また、メダル支払機500の機能を複数の処理装置で分散して実現することも可能である。

【0095】さらに、携帯電話200等の非業務用ゲーム装置では、他のプレイヤーとの対戦をできないように設定した格闘ゲームをプレイヤーに行わせ、プレイヤーが所定のゲーム成績を挙げることによって初めて業務用ゲーム装置で他のプレイヤーとの対戦が可能な格闘ゲームをプレイヤーに行わせるようにしてもよい。

【0096】このような手法によっても、プレイヤーに業務用ゲーム装置の配置されるゲーム施設に来店させる誘因を与えることができ、ゲーム施設の集客力を高めることができる。

20 【0097】また、上述したゲーム貨幣としては、メダル以外にも、例えば、電子マネー、現実の貨幣等を適用してもよい。

【0098】なお、上述した実施例では、非業務用ゲーム装置として、携帯電話200を適用した例について説明したが、携帯電話200以外にも、携帯情報端末、家庭用ゲーム装置、携帯型のゲーム装置等を適用することも可能である。

【0099】さらに、非業務用ゲームと業務用ゲームの組み合わせとしては、上述したポーカーゲームとスロットゲームのように同種のものであってもよいし、ポーカーゲームとシューティングゲームのように異種のものであってもよい。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【図2】本実施形態の一例に係るゲーム施設の概略図である。

【図3】本実施形態の一例に係るコインデータ管理装置の機能ブロック図である。

40 【図4】本実施形態の一例に係るコインデータのデータ構造を示す模式図である。

【図5】本実施形態の一例に係る制御用データのデータ構造を示す模式図である。

【図6】本実施形態の一例に係るコインデータの管理と提供の処理の流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

200 携帯電話

500 メダル支払機

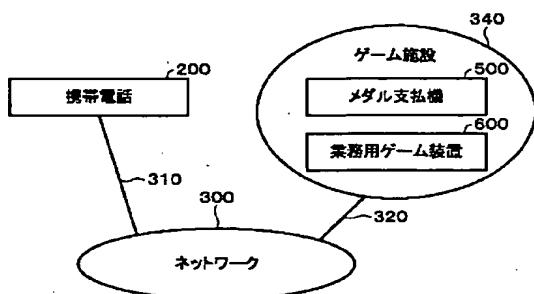
510 表示部

520 現金投入部

530 メダル取り出し部
550 メモリカード挿入部
560 記憶部
562 コインデータ

* 564 制御用データ
580 情報記憶媒体
590 送受信部
* 600 業務用ゲーム装置

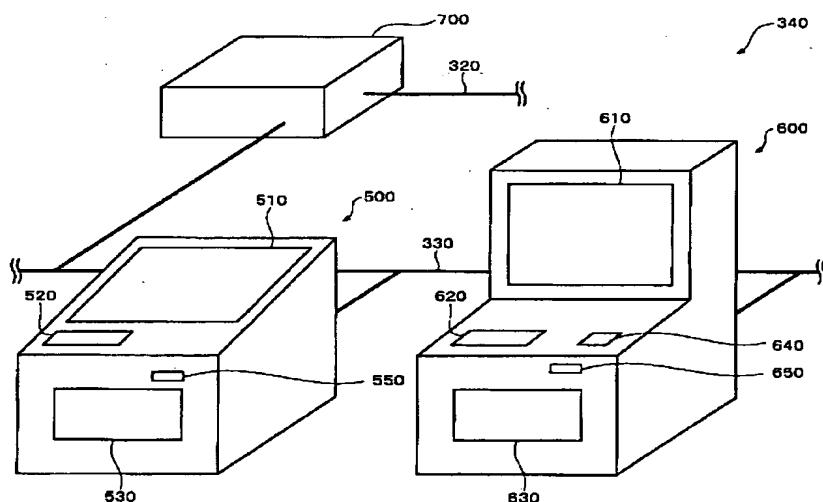
【図1】



【図4】

ユーザーID	コイン枚数
31416	1000
31417	540
⋮	⋮

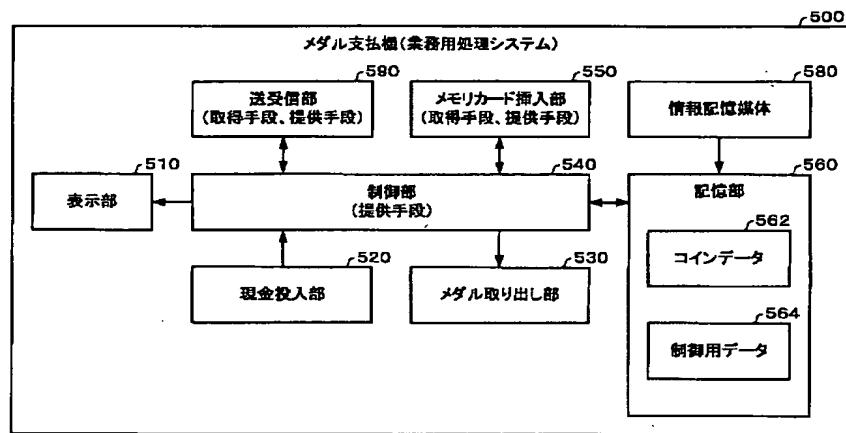
【図2】



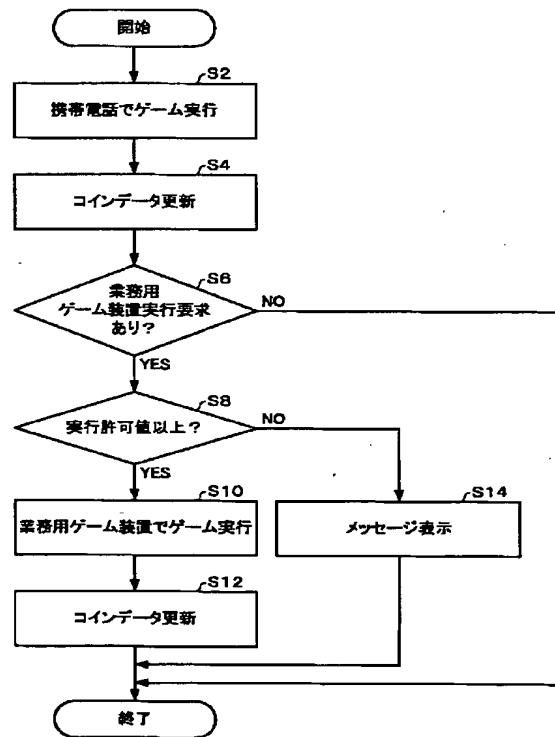
【図5】

ゲーム装置	実行許可値	レート
ゲーム装置A	1000	1:200
ゲーム装置B	2000	1:500
ゲーム装置C	2000	1:1000
⋮	⋮	⋮

【図3】



【図6】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2002-191856,A (P2002-191856A)
(43) [Date of Publication] July 10, Heisei 14 (2002. 7.10)
(54) [Title of the Invention] A business-use processing system, a program, and an information-storage medium
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 9/00 512
13/00
13/12
[FI]
A63F 9/00 512 C
13/00 A
13/12 B
[Request for Examination] Tamotsu
[The number of claims] 15
[Mode of Application] OL
[Number of Pages] 9
(21) [Filing Number] Application for patent 2000-393340 (P2000-393340)
(22) [Filing Date] December 25, Heisei 12 (2000. 12.25)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 000134855
[Name] NAMCO, LTD.
[Address] 2-8-5, Tamagawa, Ota-ku, Tokyo
(72) [Inventor(s)]
[Name] Kotake Shin-ichi
[Address] 2-8-5, Tamagawa, Ota-ku, Tokyo Inside of NAMCO, LTD.
(74) [Attorney]
[Identification Number] 100090387
[Patent Attorney]

[Name] Fuse Yukio (besides two persons)

[Theme code (reference)]

2C001

[F term (reference)]

2C001 AA13 AA17 BB01 BB05 BD03 BD05 CB06 CB08 CB09 CC01

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

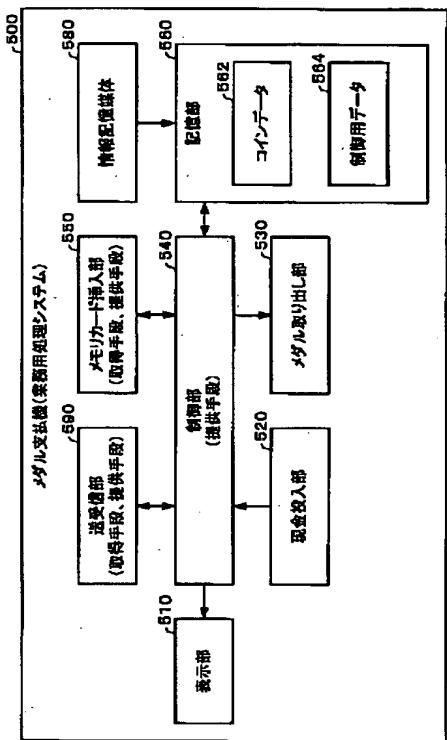
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] Offer the business-use processing system, program, and information-storage medium which can perform a game with business-use game equipment according to the game result in non-business use game equipment.

[Means for Solution] The game result information from non-business use game equipment is acquired using the transceiver section 590, and it judges whether based on the game result information concerned, the coin data 562, and the data 564 for control, execution of a business-use game is permitted using a control section 540. When it judges with execution permission of a business-use game, a control section 540 controls business-use game equipment to be able to perform a business-use game with business-use game equipment, even when a player does not throw in a medal.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The business-use processing system characterized by providing the following A means to acquire the game result information which shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment from a predetermined terminal unit or a predetermined game result information-storage medium An offer means to provide the feed zone of an usable business-use information record medium or the aforementioned game money with the

predetermined game money which can perform the business-use game in business-use game equipment or the game money concerned, and the credit for which it can be substituted with the aforementioned business-use game equipment and the aforementioned business-use game equipment when the predetermined game result is attained based on the acquired game result information

[Claim 2] It is the business-use processing system characterized by increasing relatively the amount of the aforementioned game money offered compared with the case where the degree of achievement concerned is low, or the aforementioned credit when the aforementioned offer means has the high degree of achievement of the aforementioned game result in a claim 1.

[Claim 3] It is the business-use processing system characterized by determining the business-use game equipment which the aforementioned offer means is formed in two or more sorts of business-use game equipments possible [offer] in the aforementioned game money or the aforementioned credit in either of the claims 1 and 2, and offers the aforementioned game money or the aforementioned credit with the degree of achievement of the aforementioned game result.

[Claim 4] The business-use processing system characterized by including the business-use game equipment characterized by providing the following A means to acquire the game result information which shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment from a predetermined terminal unit or a predetermined game result information-storage medium A credit generating means to generate the credit in which predetermined game money and an alternative are [which can perform a business-use game] possible according to the degree of achievement of the game result concerned when the predetermined game result is attained based on the acquired game result information, and a means to perform a game based on the generated credit

[Claim 5] It is the business-use processing system characterized by increasing relatively the amount of the credit generated compared with the case where the degree of achievement concerned is low when the aforementioned offer means has the high degree of achievement of the aforementioned game result in a claim 4.

[Claim 6] It is the business-use processing system characterized by the aforementioned non-business use game and the aforementioned business-use game being games of the same kind in either of the claims 1-5.

[Claim 7] It is the business-use processing system which the aforementioned non-business use game is a game in which waging war with other players is impossible in a claim 6, and is characterized by the aforementioned business-use game being a game in which waging war with other players is possible.

[Claim 8] A means to acquire the game result information which it is an usable program and shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment by computer from a predetermined terminal unit or a predetermined game result information-storage medium, When the predetermined game result is attained based on the acquired game result information, The predetermined game

money which can perform the business-use game in business-use game equipment or the game money concerned, and the credit for which it can be substituted. The program characterized by making a computer realize an offer means to provide for the feed zone of an usable business-use information record medium or the aforementioned game money with the aforementioned business-use game equipment and the aforementioned business-use game equipment.

[Claim 9] It is the program to which the degree of achievement concerned is characterized by increasing relatively the amount of the aforementioned game money offered compared with a low case, or the aforementioned credit when the aforementioned offer means has the high degree of achievement of the aforementioned game result in a claim 8.

[Claim 10] It is the program characterized by determining the business-use game equipment which the aforementioned offer means is formed in two or more sorts of business-use game equipments possible [offer] in the aforementioned game money or the aforementioned credit in either of the claims 8 and 9, and offers the aforementioned game money or the aforementioned credit with the degree of achievement of the aforementioned game result.

[Claim 11] A means to acquire the game result information which it is an usable program and shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment by computer from a predetermined terminal unit or a predetermined game result information-storage medium. A credit generating means to generate the credit in which predetermined game money and an alternative are [which can perform a business-use game] possible according to the degree of achievement of the game result concerned when the predetermined game result is attained based on the acquired game result information. The program characterized by making a computer realize a means to perform a game, based on the generated credit.

[Claim 12] It is the program to which the degree of achievement concerned is characterized by increasing relatively the amount of the credit generated compared with a low case when the aforementioned offer means has the high degree of achievement of the aforementioned game result in a claim 11.

[Claim 13] It is the program characterized by the aforementioned non-business use game and the aforementioned business-use game being games of the same kind in either of the claims 8-12.

[Claim 14] It is the program which the aforementioned non-business use game is a game in which waging war with other players is impossible in a claim 13, and is characterized by the aforementioned business-use game being a game in which waging war with other players is possible.

[Claim 15] The information-storage medium characterized by being an usable information-storage medium and including one program of the claims 8-14 by computer.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the business-use processing system, program, and information-storage medium which are used in order to perform a game with business-use game equipment according to the game result in non-business use game equipment.

[0002]

[Background technology and Object of the Invention] The game result of non-business use game equipments, such as home video game equipment, is written in memory card, the content of the memory card concerned is read with business-use game equipment, and the game system which makes the game result in non-business use game equipment reflect in a business-use game is realized.

[0003] However, when performing a game in a business-use game, it is necessary to pay game money, such as a coin and cybermoney, to generate a predetermined credit, and to perform a game.

[0004] For this reason, the customer effect which brings a player together in the game institution in which business-use game equipment is installed is missing only by the ability to exchange information with non-business use game equipment and business-use game equipment by memory card.

[0005] this invention is made in view of the above-mentioned technical problem, and the purpose is in offering the business-use processing system, program, and information-storage medium which can heighten the customer effect of the game institution in which business-use game equipment is installed.

[0006]

[Means for Solving the Problem] In order to solve the above-mentioned technical problem, the business-use processing system concerning this invention A means to acquire the game result information which shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment from a predetermined terminal unit or a

predetermined game result information-storage medium, When the predetermined game result is attained based on the acquired game result information, The predetermined game money which can perform the business-use game in business-use game equipment or the game money concerned, and the credit for which it can be substituted It is characterized by including an offer means to provide for the feed zone of an usable business-use information record medium or the aforementioned game money with the aforementioned business-use game equipment and the aforementioned business-use game equipment.

[0007] Moreover, the program concerning this invention is an usable program by the computer. A means to acquire the game result information which shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment from a predetermined terminal unit or a predetermined game result information-storage medium, When the predetermined game result is attained based on the acquired game result information, The predetermined game money which can perform the business-use game in business-use game equipment or the game money concerned, and the credit for which it can be substituted It is characterized by making a computer realize an offer means to provide for the feed zone of an usable business-use information record medium or the aforementioned game money with the aforementioned business-use game equipment and the aforementioned business-use game equipment.

[0008] Moreover, the information-storage medium concerning this invention is characterized by including the program for being an usable information-storage medium and realizing the above-mentioned means by computer.

[0009] A player etc. is provided with the game money for performing a business-use game with business-use game equipment, when according to this invention the game result information which shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment is acquired and the player has attained the predetermined game result.

[0010] Thereby, a player can perform a business-use game, without performing the purchase of game money etc.

[0011] Therefore, the incentive which makes the game institution by which business-use game equipment is arranged at a player come to the store can be given, and ***** of a game institution can be heightened. In addition, as a game institution, the game institution prepared in the hotel besides the so-called game center etc. also corresponds.

[0012] Moreover, as the aforementioned non-business use game equipment, home video game equipment, the terminal unit which can perform a game, the carried type terminal unit which can perform a game, carried type game equipment, etc. correspond, for example.

[0013] Moreover, as the aforementioned business-use information record medium, memory card, the punched card which records information by punching correspond, for example.

[0014] Moreover, as the aforementioned game money, a medal (called "coin"), cybermoney, actual money, etc. correspond, for example. In addition, the game money in the case of providing for the feed zone of the aforementioned game money has desirable things other than actual money.

[0015] Moreover, when providing the aforementioned business-use game equipment with the aforementioned credit, as for the aforementioned offer means, it is desirable to provide the aforementioned business-use game equipment with the aforementioned credit through a transmission line.

[0016] Moreover, when acquiring the aforementioned game result information from the aforementioned terminal unit, as for the aforementioned acquisition means, it is desirable to acquire the aforementioned game result information from the aforementioned terminal unit through a transmission line.

[0017] Moreover, in the aforementioned business-use processing system, the aforementioned program, and the aforementioned information-storage medium, when the degree of achievement of the aforementioned game result is high, as for the aforementioned offer means, it is desirable that the degree of achievement concerned increases relatively the amount of the aforementioned game money offered compared with a low case or the aforementioned credit.

[0018] According to this, by adjusting the amount of the game money offered according to the degree of achievement of a game result, a player is absorbed in a game in order to attain a higher game result. Since interest can be especially given to a player at a game when a non-business use game and a business-use game are games of the same kind, a player can be carried out that it is easy to make a game institution come to the store.

[0019] Moreover, as for the aforementioned offer means, in the aforementioned business-use processing system, the aforementioned program, and the aforementioned information-storage medium, it is desirable to determine the business-use game equipment which is formed in two or more sorts of business-use game equipments possible [offer] in the aforementioned game money or the aforementioned credit, and offers the aforementioned game money or the aforementioned credit with the degree of achievement of the aforementioned game result.

[0020] According to this, by changing the business-use game equipment with which a player can perform a game according to the degree of achievement of a game result, a player is absorbed in a game in order to attain a higher game result. Thereby, a player can be carried out that it is easy to make a game institution come to the store. Specifically, when a game result is less than 200 points 100 points or more, game execution with the business-use game equipment for shooting games is permitted, and when a game result is less than 300 points 200 points or more, how to permit game execution with the business-use game equipment for puzzle games can be adopted.

[0021] Moreover, a means by which the business-use processing system concerning

this invention acquires the game result information which shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment from a predetermined terminal unit or a predetermined game result information-storage medium, A credit generating means to generate the credit in which predetermined game money and an alternative are [which can perform a business-use game] possible according to the degree of achievement of the game result concerned when the predetermined game result is attained based on the acquired game result information, It is characterized by including the business-use game equipment which has a means to perform a game based on the generated credit.

[0022] Moreover, the program concerning this invention is an usable program by the computer. A means to acquire the game result information which shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment from a predetermined terminal unit or a predetermined game result information-storage medium, A credit generating means to generate the credit in which predetermined game money and an alternative are [which can perform a business-use game] possible according to the degree of achievement of the game result concerned when the predetermined game result is attained based on the acquired game result information, It is characterized by making a computer realize a means to perform a game, based on the generated credit.

[0023] Moreover, the information-storage medium concerning this invention is characterized by including the program for being an usable information-storage medium and realizing the above-mentioned means by computer.

[0024] When according to this invention the game result information which shows the result of the non-business use game in non-business use game equipment is acquired and the player has attained the predetermined game result, the credit for performing a business-use game with business-use game equipment can be generated, and a game can be made to perform to a player.

[0025] Thereby, a player can perform a business-use game, without feeding game money into business-use game equipment.

[0026] Therefore, the incentive which makes the game institution by which business-use game equipment is arranged at a player come to the store can be given, and ***** of a game institution can be heightened.

[0027] Moreover, in the aforementioned business-use processing system, the aforementioned program, and the aforementioned information-storage medium, when the degree of achievement of the aforementioned game result is high, as for the aforementioned offer means, it is desirable to increase relatively the amount of the credit generated compared with the case where the degree of achievement concerned is low.

[0028] According to this, by adjusting the amount of the credit offered according to the degree of achievement of a game result, a player is absorbed in a game in order to attain a higher game result. Since interest can be especially given to a player at a game when a non-business use game and a business-use game are games of the

same kind, a player can be carried out that it is easy to make a game institution come to the store.

[0029] Moreover, as for the aforementioned non-business use game and the aforementioned business-use game, in the aforementioned business-use processing system, the aforementioned program, and the aforementioned information-storage medium, it is desirable that it is a game of the same kind.

[0030] According to this, since interest can be given to a player at a game, a player can be carried out that it is easy to make a game institution come to the store.

[0031] Moreover, in the aforementioned business-use processing system, the aforementioned program, and the aforementioned information-storage medium, the aforementioned non-business use game is a game in which waging war with other players is impossible, and it is [the aforementioned business-use game] desirable that it is the game in which waging war with other players is possible.

[0032] According to this, since waging war with other players can be performed only with an operating institution, the cause which comes to the store to a game institution can be given to a player, and ***** of a game institution can be raised to it.

[0033]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the bed of the electronic coin is carried out for this invention with a cellular phone, a poker game is performed, and the case where it applies to the business-use processing system which judges the execution permission or denial of a slot game with business-use game equipment according to the number of sheets (game result) of the electronic coin is taken for an example, and it explains, referring to a drawing.

[0034] (Explanation of a game system) Drawing 1 is the schematic diagram of the game system concerning an example of this operation gestalt.

[0035] In this game system, the game institution 340 in which the business-use game equipment 600 which can perform the slot game which is a kind of a business-use game, and the medal payment machine 500 were installed, and the cellular phone 200 which can perform the poker game using electronic coin based on the game information from a predetermined server are connected through the dedicated line 320 which is the transmission line of a cable, the network 300, and the transmission line 310 of radio.

[0036] A cellular phone 200 exchanges the predetermined server and predetermined game information which were connected to the network 300 by transmission and reception of a packet. The game result information which shows the game result performed with the cellular phone 200 is distributed also to the medal payment machine 500 from a cellular phone 200. In addition, the medal payment machine 500 functions also as a business-use processing system for business-use game equipment 600 performing a business-use game.

[0037] With the usual form, in the game institution 340, a player injects cash with the medal payment machine 500, pays out the medal which is a kind of game money,

feeds the medal concerned into business-use game equipment 600, and performs a business-use slot game.

[0038] With the form of this operation, when a player attains a game result predetermined with a cellular phone 200, a player can start a game, without throwing in a medal with business-use game equipment 600 according to the degree of achievement.

[0039] Hereafter, this realization technique is explained.

[0040] Drawing 2 is the schematic diagram of the game institution 340 concerning an example of this operation gestalt.

[0041] It connects with the business-use game equipment 600 which is a slot machine, and the medal payment machine 500 for performing payment of a medal with a dedicated line 310, the router 700 which performs communication with the exterior is arranged, and the cable 330 connects with the game institution 340, respectively. In addition, two or more sorts of business-use game equipments for performing two or more sorts of business-use games (for example, a shooting game, a puzzle game, etc.) are connected with the medal payment machine 500 through the cable 330 in fact.

[0042] First, a player injects cash into the cash injection section 520 of the medal payment machine 500, and purchases a medal. The menu for purchase of a medal etc. is displayed on the display 510 of the medal payment machine 500.

[0043] The player which purchased the medal and took out the medal from the medal takeoff connection 530 performs a slot game with business-use game equipment 600.

[0044] Business-use game equipment 600 is constituted including the control unit 640 for a player operating it, the display 610 which displays a game picture based on the operation information from a control unit 640, and the memory card insertion section 650.

[0045] Moreover, business-use game equipment 600 is constituted including the medal injection section 620 which throws in a medal, and the medal takeoff connection 630 to which a player performs ejection of a medal, in order that a player may perform a game.

[0046] A player throws in the medal of predetermined number of sheets from the medal injection section 620, operates a control unit 640, and performs a slot game. If a medal is thrown in and hit pictures, such as "777", are displayed on a display 610, the medal of predetermined number of sheets can take out from the medal takeoff connection 630. If there is much number of sheets of the medal to throw in, the number of sheets of the medal which is obtained from the medal takeoff connection 630 in a hit will increase.

[0047] (Explanation of functional block) Next, functional block of the medal payment machine 500 which is a kind of a business-use processing system is explained.

[0048] Drawing 3 is the functional block diagram of the medal payment machine 500 concerning an example of this operation form.

[0049] While the medal payment machine 500 functions as an acquisition means to acquire game result information from a cellular phone 200. The transceiver section 590 which functions on business-use game equipment 600 also as an offer means to offer control information etc., It is constituted including the coin data 562, the storage section 560 which memorizes the data 564 grade for control, and the control section 540 which functions as a part of offer means to update the coin data 562 in the storage section 560 based on the game result information on the acquired cellular phone 200.

[0050] Moreover, the medal payment machine 500 is constituted including the cash injection section 520, the medal takeoff connection 530, a display 510, and the memory card insertion section 550.

[0051] Moreover, the medal payment machine 500 reading the program for realizing each part of the above in the information-storage medium 580, and realizing the above-mentioned function is also formed possible.

[0052] Moreover, the program memorized by the information-storage medium 580 may be embodied by the subcarrier (embodied). That is, it is also possible to realize the various functions which the medal payment machine 500 is not from the information-storage medium 580, for example, read and mentioned the program above from the predetermined host terminal etc. through the network.

[0053] In addition, for example, the storage using laser, MAG, etc., such as CD-ROM, DVD-ROM, DVD-RAM, an IC card, ROM and RAM, and a hard disk, as an information-storage medium 580 is applicable. In addition, a contact process or a non-contact formula is sufficient as the information reading method of the information-storage medium 580.

[0054] Moreover, as a display 510, a picture generation circuit, a liquid crystal display panel, etc. can apply RAM etc., for example as the storage sections 560, such as a router, as the transceiver sections 590, such as CPU, as a control section 540, for example.

[0055] (Explanation of a data structure) Next, the data structure of the coin data 562 memorized by the storage section 560 is explained.

[0056] Drawing 4 is the ** type view showing the data structure of the coin data 562 concerning an example of this operation form.

[0057] As an item of the coin data 562, the "user ID" which is a kind of the user ID information for discriminating a player, and the "coin number of sheets" which the user concerned holds correspond, for example.

[0058] When a control section 540 refers to the coin data 562, user ID can check that the user of "31416" holds "1000" ** coin.

[0059] Next, the data structure of the data 564 for control is explained.

[0060] Drawing 5 is the ** type view showing the data structure of the data 564 for control concerning an example of this operation form.

[0061] The data 564 for control are data for making a player perform a game, without throwing in a medal etc., when the execution condition is being filled about

each of two or more sorts of business-use game equipments 600.

[0062] The "execution permission value" which shows the coin number-of-sheets value to which execution of the game in the "game equipment" for discriminating which business-use game equipment 600 and the game equipment concerned is permitted as an item of the data 564 for control, for example, the "rate" which shows the exchange rate of a credit and coin number of sheets, etc. correspond.

[0063] For example, in the example shown in drawing 5, "game equipment A" and the "execution permission value" are become to "1000", and the "rate" has become ["game equipment"] "1:200."

[0064] in this case, "coin is "1000 when performing game equipment A"" ** -- in order are required and to perform a game once -- coin -- "200" ** -- the required thing is shown

[0065] (Flow of processing) Next, it explains that processing flows using the control-section 540 grade mentioned above.

[0066] Drawing 6 is a flow chart which shows the flow of management of the coin data 562 concerning an example of this operation form, and processing of offer.

[0067] First, a player performs a poker game with a cellular phone 200 (Step S2). The game result information on this slot game is sent to the medal payment machine 500 through a network 300 from a cellular phone 200.

[0068] In the medal payment machine 500, the coin data 562 are updated using a control section 540 (Step S4). For example, when a player earns 1000 sheets in the slot game of a cellular phone 200, a control section 540 adds 1000 to the value of the "coin number of sheets" of the coin data 562.

[0069] In addition, send the information which shows the user ID of the player concerned at the time of the start of the poker game in a cellular phone 200, or an end to a cellular phone 200 from the medal payment machine 500, the memory of a cellular phone 200 is made to memorize, and the user ID concerned is displayed on the screen of a cellular phone 200 according to the demand of a player.

[0070] And a player comes to the store to the game institution 340, checks its user ID by the menu manipulation of a cellular phone 200, inputs the user ID concerned with business-use game equipment 600, and a start button is pushed. The information which shows that there was an execution demand with business-use game equipment 600 by this to the medal payment machine 500 from business-use game equipment 600 is transmitted.

[0071] It is supervising whether the medal payment machine 500 has an execution demand with business-use game equipment 600 using a control section 540 (Step S6).

[0072] And when it is judged that the control section 540 had an execution demand with business-use game equipment 600, based on the information which shows the user ID contained in the execution demand information concerned, it judges whether the "coin number of sheets" of the player concerned is beyond the "execution permission value" in the business-use game equipment 600 concerned with

reference to the coin data 562 and the data 564 for control (Step S8).

[0073] When it is beyond the "execution permission value" in the business-use game equipment 600 concerned, a control section 540 turns to the medal payment machine 500 the control instruction to which game execution with business-use game equipment 600 is permitted, and transmits.

[0074] Thereby, a player can start a slot game, without throwing in a medal first with business-use game equipment 600 (Step S10).

[0075] And based on the "rate" of the data 564 for control, the medal payment machine 500 updates the coin data 562 so that a part for one credit "coin number of sheets" may be reduced (Step S12).

[0076] Moreover, by the judgment (Step S8) of being beyond an "execution permission value", when judged under with an "execution permission value", a display 610 displays the message "throw in a medal" (Step S14).

[0077] In this case, it usually passes along a player, it throws in a medal before a game start, and starts a game.

[0078] As mentioned above, when according to the gestalt of this operation the game result information which shows the result of the slot game in a cellular phone 200 is acquired and the player has attained the predetermined game result, a player can perform a slot game business-use with business-use game equipment 600, without throwing in the medal which is a kind of game money.

[0079] Therefore, the incentive which makes the game institution 340 by which business-use game equipment 600 is arranged at a player come to the store can be given, and ***** of the game institution 340 can be heightened.

[0080] (Modification) In addition, application of this invention is not limited to the example mentioned above, but various deformation is possible for it.

[0081] As mentioned above, in the game institution 340, two or more sorts of business-use game equipments are installed, and as shown in the data 564 for control of drawing 5, to it, "execution permission values" differs for every business-use game equipment. It is also possible to change the business-use game equipment with which it follows, for example, a player can perform a game according to the degree of achievement of a game result.

[0082] Thereby, since a player is absorbed in a game in order to attain a higher game result, it can carry out a player that it is easy to make the game institution 340 come to the store. Specifically, when a game result is less than 200 points 100 points or more, game execution with the business-use game equipment for shooting games is permitted, and when a game result is less than 300 points 200 points or more, how to permit game execution with the business-use game equipment for puzzle games can be adopted.

[0083] Moreover, it is possible to, also make two or more credit part player for performing not only the credit for performing a game once but a multiple-times game perform a business-use game, as mentioned above for example.

[0084] In this case, a control section 540 updates the data in which the amount of

the game money of coin data 562 grade or a credit is shown according to the degree of achievement of a game result.

[0085] Thereby, a player is absorbed in a home video game in order to attain a higher game result. Especially, like this example, since interest can be given to a player at the game of for home use and business-use both in the case of a game (coin, or the poker game and slot game of a medal aiming at acquisition) with a cellular phone 200 and business-use game equipment 600 of the same kind, a player can be carried out that it is easy to make the game institution 340 come to the store.

[0086] Moreover, you may also include the function of the control-section 540 grade of the medal payment machine 500 in business-use game equipment.

[0087] That is, when the predetermined game result is attained based on the game result information from a cellular phone 200, business-use game equipment may generate a credit, without making cash inject into a player so that execution of a business-use game may be permitted.

[0088] Moreover, game result information may not be acquired through a transmission line, but game result information may be acquired from information-storage media, such as memory card.

[0089] In this case, the memory card which can be written [that it can detach and attach freely to a cellular phone 200 and] is prepared, and a player can insert the memory card concerned in the memory card insertion section 550 of the medal payment machine 500, and the memory card insertion section 650 of business-use game equipment 600, and can transmit its game result information to medal payment machine 500 grade.

[0090] Moreover, you may apply this invention to the business-use processor of exclusive use of those other than medal payment machine 500.

[0091] For example, it is possible to apply this invention to the business-use processor which writes the information on game money or a credit in the business-use information record medium which records information by memory card or punching based on the game result information on non-business use game equipment.

[0092] In this case, a player is the business-use processor concerned and becomes possible [inserting the memory card which memorized the game result in a cellular phone 200, inserting in business-use game equipment 600 the memory card concerned in which game money information was written, and performing a business-use game].

[0093] Of course, when applying such memory card, auxiliary meanses, such as fingerprint authentication, may be established and unjust prevention may be aimed at.

[0094] Moreover, it is also possible for two or more processors to distribute the function of the medal payment machine 500, and to realize.

[0095] Furthermore, the fighting game set up so that waging war with other players could not be performed is made to perform to a player, and you may make it make

business-use game equipment perform to a player the fighting game in which waging war with other players is possible for the first time with the non-business use game equipment of cellular-phone 200 grade, when a player mentions a predetermined game result.

[0096] Also by such technique, the incentive which makes the game institution by which business-use game equipment is arranged at a player come to the store can be given, and ***** of a game institution can be heightened.

[0097] Moreover, as game money mentioned above, you may apply cybermoney, actual money, etc. besides a medal.

[0098] In addition, although the example mentioned above explained the example which applied the cellular phone 200 as non-business use game equipment, it is also possible to apply a Personal Digital Assistant, home video game equipment, carried type game equipment, etc. besides cellular-phone 200.

[0099] Furthermore, it may be of the same kind like a non-business use game, the poker game mentioned above as a combination of a business-use game, and a slot game, and you may be a thing of a different kind like a poker game and a shooting game.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the schematic diagram of the game system concerning an example of this operation gestalt.

[Drawing 2] It is the schematic diagram of the game institution concerning an example of this operation gestalt.

[Drawing 3] It is the functional block diagram of the coin data control equipment concerning an example of this operation gestalt.

[Drawing 4] It is the ** type view showing the data structure of the coin data concerning an example of this operation gestalt.

[Drawing 5] It is the ** type view showing the data structure of the data for control concerning an example of this operation gestalt.

[Drawing 6] It is the flow chart which shows the flow of management of the coin data concerning an example of this operation gestalt, and processing of offer.

[Description of Notations]

200 Cellular Phone

500 Medal Payment Machine

510 Display

520 Cash Injection Section

530 Medal Takeoff Connection

550 Memory Card Insertion Section

560 Storage Section

562 Coin Data

564 Data for Control

580 Information-Storage Medium

590 Transceiver Section

600 Business-use Game Equipment

[Translation done.]

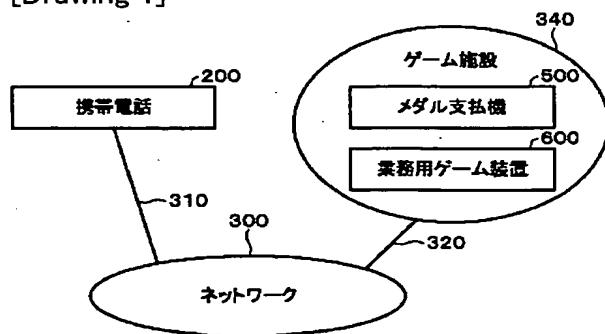
* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

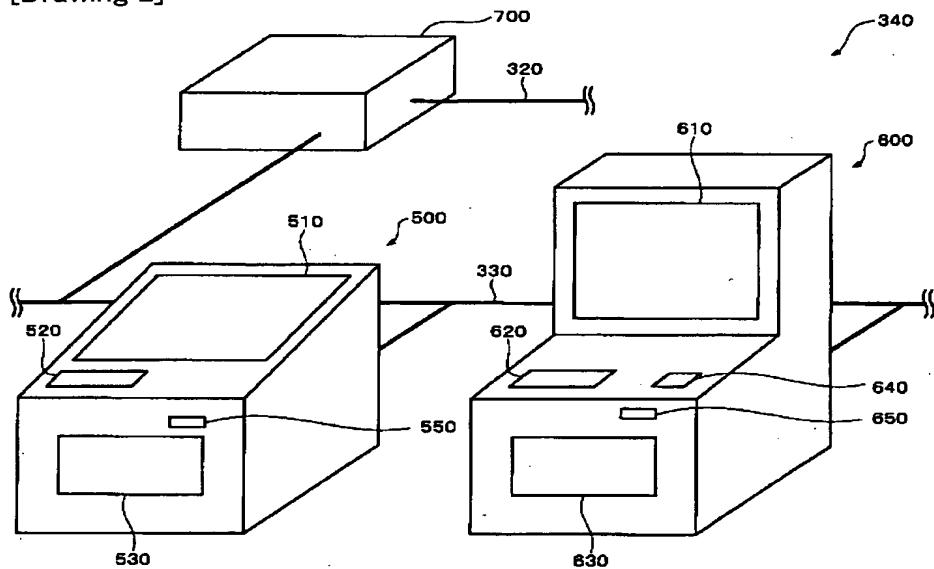
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

[Drawing 1]



[Drawing 2]



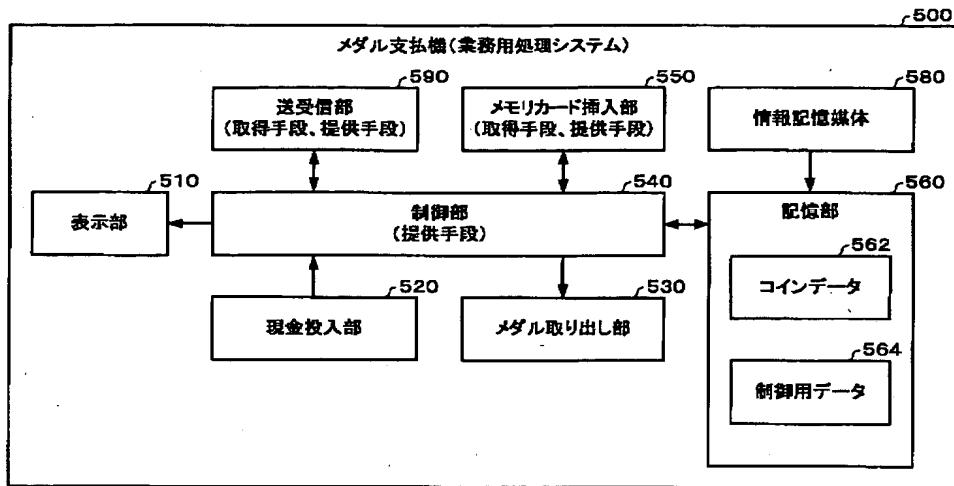
[Drawing 4]

ユーザーID	コイン枚数
31416	1000
31417	540
⋮	⋮

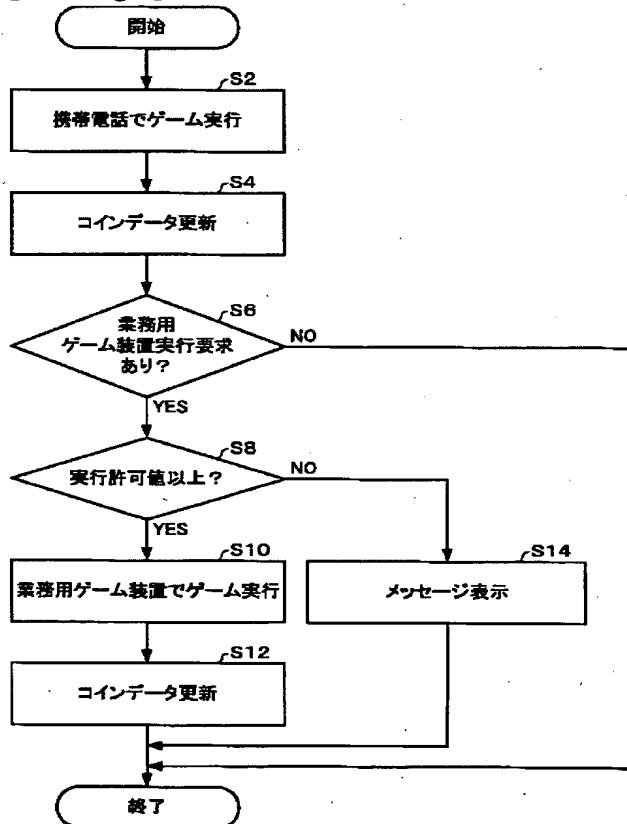
[Drawing 5]

ゲーム装置	実行許可権	レート
ゲーム装置A	1000	1:200
ゲーム装置B	2000	1:500
ゲーム装置C	2000	1:1000
⋮	⋮	⋮

[Drawing 3]



[Drawing 6]



[Translation done.]